

Игровые методы и приёмы на занятиях в начальной школе

**Ирина
Токарь,**
*доцент кафедры
адаптивного
образования
«Педагогической
академии»,
кандидат
педагогических наук*

Значение игровых методов и приёмов в период школьного обучения вряд ли кто решится оспаривать. Почти любой учебный материал можно оформить в виде игры, так что самые сложные с точки зрения дидактики темы будут усваиваться детьми достаточно легко и прочно. Предлагаем ознакомиться с сюжетами игр, которые можно использовать в педагогической практике.

Игровым методам и приёмам посвящено достаточное количество исследований в педагогике и психологии. Не останавливаясь на теоретическом обосновании вопроса, отмечу лишь один факт: по данным психологов, эмоционально поданный материал запоминается детьми на 80%, в то время как нейтрально изложенный только на 4%.

У детей с низкой учебной мотивацией закрепление пройденного материала посредством многократных упражнений довольно часто вызывает безразличное к нему отношение. В то же время они оказываются способными достаточно долго в процессе игры выполнять эти же упражнения. Правильно организованная игра не может не вызывать эмоционального отклика у детей, и учебный материал усваивается в неназидательной форме. Высокая эффективность игровых методов и приёмов в процессе обучения является стимулом для творческого педагогического поиска.

Педагогу необходимо помнить — игры должны быть с простыми правилами, доступными младшим школьникам, вызывать у них интерес и мотивировать учебную деятельность. Это могут быть и любимые детьми игры «Магазин», «Прятки», «Морской бой», а также авторские игры педагога и детей.

Возможно и применение адаптированных к занятиям сюжетов общеизвестных телевизионных игр. Примером подобного использования могут служить популярные и среди детей игры «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», «О, счастливец!», «Кто хочет стать миллионером?» и т.д.

Отличительная черта дидактических игр, которые проводятся по сюжетам телевизионных игр, — педагогические уловки или хитрости. Следует отметить, что дети младшего школьного возраста, во-первых, дове-

ряют учителю, а во-вторых, даже заметив некоторое отступление от знакомых условий игры, с удовольствием воспринимают их, если учитель незастойливо и доступно для детей аргументирует вынужденный характер подобного шага. Например, несложно объяснить замену волчка на кубик во время проведения игр «Что? Где? Когда?» или «Поле чудес» элементарным отсутствием первого.

Как правило, в дидактических играх дети выходят победителями. Урок должен вызывать положительные эмоции, уверенность в своих силах. Исследования учёных показывают, что у большинства детей с проблемным развитием занижена самооценка. В связи с этим выигрыш несёт большое значение с точки зрения коррекции недостатков личностного развития ребёнка, формирования уверенности в своих способностях, поддержания и развития интереса к учебной деятельности.

Материал, которым ребёнок оперирует во время игры, не представляется ему учебным. Даже при воспроизведении сложной формулировки правила у ребёнка не возникает психологического зажима, так как в данном контексте правило воспринимается им как составляющая игры.

Приведу сюжеты нескольких игр, которые я успешно использую в педагогической практике.

Поле чудес

Цели: развитие фонематических процессов, звукового и звуко-буквенного анализа; развитие мыслительных процессов (анализа, синтеза, обобщения, сравнения); обогащение словарного запаса.

Оборудование: 1) наборное полотно; 2) красные, синие, зелёные квадраты (размером не менее 7,5 × 7,5) для составления схемы звукового состава слова при фронтальной работе.

Сюжет игры

На наборном полотне или доске педагогом заранее набрана схема звукового состава слова, которое детям необходимо будет расшифровать (рис. 1).

з	к	с	к
---	---	---	---

Рис. 1. Схема слова

Для работы с первоклассниками учителю целесообразно подбирать слова, в которых количество звуков и букв совпадает, а гласные звуки не должны обозначаться на письме йотированными (например, не следует брать слова: яма, подъезд, злая и т.д.), а также слова, при написании которых необходимо использование мягкого и твёрдого знаков.

Учитель зачитывает формулировку зашифрованного слова (например, назовите время года).

Дети анализируют звуковой состав слова.

— В этом слове два гласных и два согласных звука (один твёрдый согласный и один мягкий согласный).

Подбор букв начинается с гласных первого ряда. На схеме их расположение соответствует звукам, следующим за обозначением твёрдых согласных. Следовательно, они соответствуют красным квадратам, стоящим за синими квадратами. Дети называют звук, и, если такой имеется в данном

слове, педагог убирает соответствующий квадрат, под которым скрывается искомая буква. В итоге на доске или наборном полотне появляется буква **а**. Схема представлена на рис. 2:

з	к	с	А
---	---	---	---

Рис. 2. Схема слова

Условные обозначения: **К** — **красный цвет (им обозначается гласный звук); З** — **зелёный цвет (им обозначается мягкий согласный); С** — **синий цвет (им обозначается твёрдый согласный).**

Затем подбираются гласные звуки, которые на письме обозначаются гласными второго ряда. На схеме появляется буква **и**.

Аналогичная работа проводится и с согласными. Дети подбирают звуки **з`** и **м**, обозначают их буквами **зэ** и **эм**. На наборном полотне или доске появляется искомое слово **зима**.

Правила игры по основным параметрам повторяют условия известной телеигры. Первый ход предоставляется ребёнку, правильно отгадавшему, например, загадку, предложенную учителем.

Ребёнок, сделавший результативный ход, получает право на следующие ходы до тех пор, пока не допустит ошибку. Затем по очереди к игре подключаются его соседи слева или справа, согласно предварительно принятым условиям. В качестве приза может оказаться право на дополнительный ход или наклейка с изображением персонажей детских сказок, мультфильмов, фильмов, машин и т.д.

Победитель награждается переходящей игрушкой — прототипом спортивного кубка — или правом записать найденное слово на доске.

Что? Где? Когда?

Цели и задачи этой игры в учебном формате определяются темой и содержанием занятия. Её можно применять в коррекционной работе. В различной интерпретации возможно применение такой игры для формирования и развития фонематических процессов, для работы над звукобуквенным и слоговым составом слова, для отработки произношения, для работы над лексико-грамматическим строем речи, диалогической и монологической речью, а также для развития психических процессов и их функций, для формирования отдельных черт личности.

Игра может проводиться во время индивидуальной, групповой (подгрупповой) и фронтальной работы.

Оборудование: 1) куклы или большие рисунки с изображением сказочных героев, например, Чебурашки, Карлсона, Буратино, Петрушки, кота Леопольда и т.д.; 2) волчок или кубик для определения количества игровых ходов.

Сюжет игры

Дети представляют команду «затоков», которым вопросы задаёт команда сказочных героев.

Педагог проводит жеребьёвку среди команды сказочных героев. Каждому герою присваивается номер, например, от 1 до 6, соответственно количеству точек на гранях кубика. Если же есть волчок, номера сказочных героев выкладываются на игровое поле. Здесь вступает в действие первая дидактическая уловка. Какому бы сказочному герою ни предстояло задавать вопрос, этот вопрос определяется

педагогом в соответствии с необходимой последовательностью подачи учебного материала, определённой целями и задачами. Произвольно выбирается только очередность, в которой задают «свои» вопросы сказочные герои.

С успехом команде «знатоков» может противостоять команда обитателей леса, моря или другой географической зоны, а при изучении литературных произведений на уроках — их персонажи, на уроках истории — исторические деятели и т.д.

Возрастные ограничения не применимы к «знатокам». Во «Что? Где? Когда?» одинаково успешно можно играть с младшими и старшими школьниками при условии соответствия сложности предъявляемого материала возрасту и уровню интеллектуального развития детей.

О, счастливчик! или Кто хочет стать миллионером?

Возможно, с педагогической точки зрения более этичным является первое название игры, но второе — лучше известно детям. Его необходимо обыграть, подчеркнув, что самое большое богатство, которым владеет человек, — это знания.

Тестовая система контроля как нельзя лучше укладывается в сюжет предлагаемой игры. С психологической точки зрения её значение неопределимо. Нервно-психическое напряжение, которое неизбежно возникает во время подготовки и проведения тестовых испытаний, можно нивелировать с помощью этой игры. Она может носить как индивидуальный, так и фронтально-групповой характер.

Цели и задачи предлагаемой игры, как и предыдущей, зависят от темы занятия/урока, их содержания, а также возраста и уровня интеллектуального развития учащихся.

Дидактическую цель можно определить как ознакомление детей с тестами и подготовка к проведению тестового контроля. Особое место отводится реализации психологической задачи — предупреждение стрессовых ситуаций, связанных с организацией различных форм контроля, для получения объективной информации о степени усвоения знаний, умений и навыков ранее изученного материала.

Оборудование достаточно простое. Это могут быть варианты ответов на поставленный вопрос, выписанные на доске, если педагог использует на уроке фрагмент телевизионной игры в качестве педагогического приёма, или же распечатанные на листах тесты (на каждый вопрос предлагается 4 варианта ответов), если на уроке (занятии) применяется игровой метод. В ситуации, когда цель коррекционного занятия — развитие слухоречевой памяти, варианты ответов могут быть предложены детям устно.

Сюжет педагогической игры так же незамысловат, как и её телевизионного прототипа. Детям предлагается отыскать правильный ответ из четырёх возможных вариантов и аргументировать свой выбор.

Победителем называется ученик, ответивший на большее количество вопросов.

Возможна и коллективная работа по принципу бригадного метода. Дети сообща отыскивают правильный ответ.

Форму поощрения победителей или победителя определяет педагог, которому отведена роль ведущего.

Морской бой

К сожалению, современные младшие школьники, как, впрочем, и учащиеся средних классов, редко играют в эту игру, поэтому педагог должен подробно объяснить детям правила. Игнорирование этой игры, вероятно, связано с несовершенством пространственно-временных ориентировок и памяти (в первую очередь слухоречевой) у многих учащихся.

Цели игры зависят от темы и содержания занятия, возраста и интеллектуального развития детей, но психологический аспект остаётся постоянным и подразумевает коррекцию и развитие психических и психофизиологических школьно-значимых функций, в том числе умение ориентироваться на плоскости и в системе координат.

Оборудование для индивидуальной и фронтальной работы готовится по одному и тому же принципу, отличаясь лишь размерами. Представляет оно собой наборное полотно в виде квадратной таблицы, в которой от трёх до шести столбцов и столько же строк. В квадратах первой строки могут располагаться, например, гласные или цифры, а в квадратах последнего столбика — согласные. На игровом поле — квадраты, на обратной стороне которых фрагменты предметной или несложной сюжетной картинки.

Для индивидуальной работы достаточно таблички со стороной не более 30 см, разбитой на квадраты.

Для фронтальной работы необходима таблица, сторона кото-

рой не менее 50 см. К тому же необходимо продумать систему крепления в горизонтальном положении разрезанных фрагментов картинки. Это могут быть карманы из прозрачных материалов (рис. 3).

а	ы	о	у	
				с
				ш
				з
				ж

Рис. 3. Наборное полотно для игры «Морской бой»

Сюжет игры

Ребёнок называет координаты того квадрата, который он хочет открыть, например, **А — Ш**. Если идёт отработка правильного произношения звуков, то ребёнком воспроизводится звук **Ш**, в остальных случаях целесообразно просить детей давать название буквы (**Ша**).

Поочередно открываются все квадраты, и перед детьми предстаёт целостное изображение предмета. В соответствии с темой урока или занятия это может быть изображение предмета, животного, явления природы и т.д.

Начинает игру ребёнок, который первым выполнил задание учителя (отгадал загадку, воспроизвёл правило или чётко повторил скороговорку и т.д.), передача хода осуществляется после попадания в «молоко», т.е. в чистый квадрат или при неправильном определе-

нии координат, например, ребёнок называет обозначения, расположенные только горизонтально или только вертикально. Победителем выходит ребёнок, открывший последний фрагмент изображения.

Магазин

Цели одного из вариантов игры: отработка слогового анализа слов; развитие мыслительных операций анализа, синтеза, обобщения; обогащение лексики обобщающими словами; уточнение состава числа.

Оборудование: шаблоны монет достоинством 1, 2, 3, 5, 10 копеек; предметные картинки.

Сюжет игры

Распределение ролей, как правило, традиционно: продавец — учитель, покупатели — дети. На доске или наборном полотне выставлены «товары» — предметные картинки, сгруппированные по темам: «Молочные продукты», «Спортивные товары», «Канцелярские товары», «Игрушки», «Зоомагазин» и т.д.

Покупатель выбирает товар и расплачивается за него монетой, соответствующей количеству слогов в слове, которое его обозначает. Ребёнок хочет купить, например, куклу, для этого он должен разделить слово на слоги. «Цена» куклы по количеству слогов — 2 копейки. Если у ребёнка не оказалось шаблона монеты этого достоинства, он может предложить продавцу 3 копейки и попросить сдачу в размере 1 копейки.

В порядке очереди дети анализируют по одному слову. За безошибочно проведённый анализ ребёнок получает картинку. Побеждает тот,

у кого картинок окажется больше. Возможен вариант игры без определения победителя. Достаточным будет перечисление каждым ребёнком своих «покупок».

Прятки

Цели игры: формирование и развитие умения ориентироваться в пространстве.

Оборудование: любой предмет небольшого размера. Это может быть книга, карандаш, ластик, игрушка и т.д.

Применяется на индивидуальных, подгрупповых и групповых занятиях.

Сюжет игры

Ведущий ребёнок произносит считалочку, за это время дети совместно с педагогом прячут предмет в классной комнате. Ведущий должен найти спрятанный предмет. Сначала ему разрешается сделать 3–4 шага в любом направлении. Далее дети по очереди подсказывают, в какую сторону и сколько шагов он должен сделать, чтобы найти спрятанный предмет. Например: «Повернись направо и сделай 2 шага», «Сделай один шаг влево, повернись налево» и т.д.

Победителем называется ребёнок, затративший наименьшее количество времени на поиски предмета и сделавший наименьшее количество неправильно выполненных команд.

Умный карандаш

Цели игры: развитие аналитической деятельности, умения составлять

план рассказа, развитие монологической речи, памяти, наблюдательности, внимания.

Оборудование: предметная картинка и её штриховой набросок.

Сюжет игры

Ребёнку предлагается описать предмет, который изображён на картинке. По устному описанию, который даёт ребёнок, педагог делает рисунок. Насколько последовательно и точно будет описан предмет, настолько близким к оригиналу получится рисунок учителя.

Эта игра проводится после предварительной работы по обучению детей приёмам описательного рассказа, иначе рассказ может оказаться достаточно комичным, например: «У собаки есть уши, лапы и хвост». Рисунок по «мотивам» такого рассказа будет, скорее всего, напоминать карикатуру, так как на рисунке появляются только перечисленные ребёнком части тела названного животного. В том случае, когда дети испытывают затруднения при составлении рассказа, учитель предоставляет им возможность пользоваться планом для его составления. План может демонстрироваться на доске как опорная таблица или же быть в наличии у каждого ученика в виде индивидуальных памяток.

При составлении описательного рассказа изображения животного можно предложить детям следующий план пересказа:

- 1) Как называется это животное?
- 2) Из каких частей состоит его тело?
- 3) Чем покрыто тело?
- 4) Какие органы находятся на голове (туловище)?
- 5) Как передвигается?
- 6) Где обитает?
- 7) Чем питается?

Этот игровой приём наглядно показывает детям, насколько важно умение последовательно излагать свои мысли.

Шифровальщики

Цель: развитие звукобуквенного анализа.

Оборудование: индивидуальные карточки.

Сюжет игры

Детям предлагаются карточки, на которых зашифрованы слова. На каждой карточке нарисованы картинки. Расшифровать их можно, используя специальный ключ. Ключом служит цифра, соответствующая порядковому номеру звука в слове — названию картинки. Сложив звуки поочерёдно, дети называют зашифрованное слово. Например, на карточке нарисованы: *гусь* (над ним цифра 2), *трактор* (1), *кот* (1), *машина* (2), что соответствует слову *утка*.

Требования к дидактическому материалу

На первом этапе работы не следует брать для звукового анализа длинные слова или же предлагать для выделения звуки с порядковым номером далее третьего. Звуки, которые предстоит выделять, должны совпадать с порядковым номером соответствующих им букв. Слова, в которых более трёх–четырёх звуков, необходимо записывать.

Для самостоятельного анализа слова с йотированными гласными целесообразно вводить несколько

позже, после того, как ребёнок осознал особенность обозначения комплекса звуков йа, йо, йу, йэ соответствующими буквами.

Блок 1 — тренировочные упражнения (примеры заданий).

1. Утка: гусь — 2, трактор — 1, кот — 1, машина — 2.

2. Ворота: свинья — 2, кот — 2, трактор — 2, дом — 2, трактор — 1, машина — 2.

Блок 2 — упражнения среднего уровня сложности (примеры заданий).

1. Мышка: лампа — 3, рыба — 2, шапка — 1, конфета — 1, книга — 5.

2. Клубника: клетка — 5, глобус — 2, 5, 4, телефон — 7, ручки — 5, 4, карандаш — 7.

Блок 3 — слова повышенного уровня сложности (примеры заданий).

1. Якорь: тройка — 4, палатка — 7, 6, ложка — 2, пирамида — 3, ь (мягкий знак).

2. Баян: собака — 3, утка — 4, чайка — 3, погремушка — 10, снежинка — 6.

3. Клюёт: самокат — 5, лист — 1, кенгуру — 7, лейка — 3, ворона — 4, бант — 4.

Кодировщики

Цели: формирование и развитие фонематических процессов, звукобуквенного анализа слов.

Специального оборудования не требуется.

Сюжет игры

Педагог называет слова, ученики кодируют их — выписывают только буквы, соответствующие заданным звукам, например, только гласные. Возможен вариант, при

котором дети сначала выписывают гласные из группы слов, а позже по памяти восстанавливают их. Кодирование каждого слова производится на отдельной строке. В том случае, если ребёнок забывает закодированное слово, ему предоставляется возможность подобрать другое слово с той же последовательностью гласных и записать восстановленное или подобранное слово через тире на соответствующей строке. Группа может включать два и более слова. Количество слов определяется уровнем развития психических функций и уровнем интеллектуального развития учащегося или учащихся.

Примерный список слов для анализа: азбука, алфавит, барабан, забавный, закрывать, заступились, засуха, изгибы, испугать, кадрили, колибри, калинка, караси, картошка, карточки, квартира, клавиатура, кукуруза, кукушка, ладони, лазурный, липучка, лужайка, лучинка, львица, магнитный, мальчишки, округ, надувать, наушники, ножницы, палитра, палуба, правильный, правдивый, плавучий, править, призраки, пустышка, пытливый, разливать, раскладушка, ромбики, стадион, стихийный, суматоха, ступай, тигрица, точка, трамплин, трудный, тупиковый, удачный, упорный, упустила, уставать, футбольный, чайники, этаж...

Для анализа подбираются слова, в которых произношение и написание гласных совпадают.

Аналогичная работа проводится и с другими группами звуков.

В качестве примера приведём конспект развивающего занятия с группой учащихся 1-го класса.

Тема: Учусь быть внимательным.

Цели: развитие зрительного восприятия и узнавания, наблюда-

тельности; развитие навыков соотносительного анализа и синтеза; развитие фонематических процессов, ориентировка в схеме тела, стоящего напротив; упражнения в звукобуквенном и слоговом анализе и синтезе слов; обогащение словарного запаса; уточнение представлений об окружающем мире; развитие слухоречевой памяти.

Оборудование: наборное полотно для игры «Поле Чудес», Карлсон-игрушка или картинка с его изображением; коробка-посылка, сюжетные картинки (приложение к методическим разработкам А.Н. Корнева и Н.Е. Старосельской «Как научить ребёнка говорить, читать и думать»); мягкий конструктор; бумажные полосы различной длины со слогами; сюжетная картина «Зимние забавы»; графическое изображение человечков, выполняющих гимнастические упражнения.

Ход занятия

1. Организационный момент.

2. Развитие внимания.

– Ребята, сегодня в школу пришла посылка для учеников 1-го класса. Прислал её в меру упитанный мужчина в полном расцвете сил, любитель варенья (Карлсон). В посылке письмо и его фотография. (Изображение Карлсона вывешивается на доске.) Вот, что он пишет:

Здравствуйте, Боря, Андрей, Карина, Олег, Максим! (Дети, услышав своё имя, поднимают руку или встают.)

Я увлёкся разведением фруктовых деревьев. Осенью собрал апельсины, груши, морковь, яблоки.

– Ребята, вы верите Карлсону? Почему не верите?

– Морковь — овощ и не растёт на деревьях.

Посылаю вам несколько заданий; если выполните их правильно, я прилечу в гости. Ваш Карлсон.

3. Звукобуквенный анализ.

Задание первое. Карлсон просит вас помочь Буратино вернуть деньги, которые он закопал на Поле чудес. Для этого расшифруйте слово, которое обозначает время года. (Игра «Поле чудес»)

Сколько в слове звуков?

з	к	с	к
---	---	---	---

Сколько гласных? На каком месте стоят гласные? Сколько согласных? Какие это согласные? На каком месте стоит твёрдый согласный? На каком месте стоит мягкий согласный? (Далее идёт подбор звуков и соответствующих им букв, на наборном полотне появляется слово «зима».) Какое время года наступает после зимы? Какое — перед зимой?

4. Развитие восприятия, внимания, мыслительных процессов анализа и синтеза. Работа по сюжетной картине «Зимние забавы», на которой отсутствуют отдельные детали. (Например, лыжник без одной лыжи, хоккеист — без клюшки, за вратарём нет хоккейных ворот и т.д.)

Второе задание Карлсона. Что забыл нарисовать художник? Итог: задание выполнено.

5. Слоговой анализ. Развитие зрительного анализа.

Третье задание Карлсона. Составить слово (жеребёнок) из слогов *ре, бё, же, нок*, написанных на полосках бумаги (досках) по принципу увеличения их длины в зависимости от места слога в слове (первый слог написан на самой ко-

роткой полосе, последний — на самой длинной).

Нужно построить мост через незамерзающий ручей. Доски нужно класть, начиная с самой короткой. Какое слово сложили? (жеребёнок) Жеребёнок — представитель живой или неживой природы? Чей детёныш жеребёнок? У кого больше ног — у лошади или у жеребёнка? Чьё тело больше? Итог.

6. Уточнение схемы тела, стоящего напротив — физкультминутка.

Четвёртое задание Карлсона. На листе бумаги схематично изображены 6 человечков с различным выражением лица, выполняющих различные движения руками и ногами (1 — руки на поясе, ноги на ширине плеч; 2 — правая рука на поясе, левая — на плече, ноги вместе; и т.д.). Посмотрите на лицо первого человечка. Он какой? (Он — весёлый, второй — грустный, третий — удивлённый, четвёртый — обиженный, пятый — насмешливый, шестой — злой.) Выполните такое же упражнение, как и обиженный человечек. Выполните такое же упражнение, как и насмешливый человек и т.д. Итог.

7. Уточнение и обогащение словарного запаса.

Пятое задание Карлсона. Он просил прочитать вам стихотворение. Запомните название животных и птиц, которые упоминаются в стихотворении:

Ветер в наш лес песню донёс.
Песню пролаял охотничий пёс.

Волк эту песню провыл
на опушке.
Дружно проквакали песню
лягушки.
Бык эту песню, как мог, промычал.
Рысь промурлыкала.
Сом промолчал.
Филин проухал. Уж прошипел,
А соловей эту песню пропел.
(Г. Саян)

Назовите, кто упоминался в стихотворении. Дополните высказывания, ответив на вопрос: что делает?

Пёс лает. Волк _____. Лягушка _____. Бык _____. Рысь _____. Сом _____. Филин _____. Уж _____. Соловей _____.

Итоги выполнения задания.

8. Развитие памяти. Понимание речи.

Шестое задание Карлсона. Он считает себя талантливым поэтом. К какой картинке подходит его стихотворение:

Запрягу в тележку серую лошадку.
Отвезу Петрушку к детям на площадку¹.

Повторить стихотворение.

Работа со второй картинкой, на которой вместо Петрушки изображена матрёшка. Изменить стихотворение Карлсона так, чтобы оно подходило ко второй картинке.

(Запрягу в тележку серую лошадку.
Отвезу матрёшку к детям на площадку).

9. Итог.

¹ Корнев А.Н. Как научить ребёнка говорить, читать и думать / А.Н. Корнев, Н.Е. Старосельская. СПб.: Паритет, 1999.